Глава 497  
  
  
  
Двойной Крест, Одинокая Девушка, Цифровая Голова  
◆  
  
«...Так, двигатель прогрелся».  
  
\*Па-чин!\* — хлопнув кулаком по ладони, я забираюсь на ближайшее здание, чтобы осмотреть весь город.  
Это не проверка карты. Треугольная Троица всегда проходит на треугольной карте. В этом бою, где все стартуют из углов, нужно проверить...  
  
«НЛО нет, Башни Клыка нет, Меха-Рой, значит...»  
  
Треугольная Троица — это 3 на 3 на 3. Кроме меня и Амелии Салливан, есть ещё одна сила.  
Это оригинальные враждебные существа этой игры, которые выбираются случайным образом из трёх типов в каждом матче... И все они — те ещё занозы.  
  
«Захватчики (Инвельзер)», спускающиеся с неба и буйствующие, похищая NPC-граждан.  
«Древние Ящеры (Репдинос)», вырастающие из-под земли и превращающие разбросанных по городу ящериц в боевых динозавров.  
И «Меха-Рой (Механитан)», занимающий позиции на земле и превращающий электронные устройства в механических солдат для наступления.  
  
Захватчики похищают NPC, поэтому во второй половине игры становится труднее набирать шкалу. Против Древних Ящеров невозможно предугадать, откуда появится враг. А Меха-Рой может появиться где угодно, так что нельзя расслабляться.  
  
Способ остановить их только один: победить «Целевых Врагов», которые, в отличие от игроков, появляются сразу втроём.  
За уничтожение Целевого Врага игрок получает бонусы, но поскольку все фракции враждебны друг другу, нужно продумывать тактику... Довольно интересно.  
  
«Целевые Враги Меха-Роя, кажется...»  
  
Чёрт, здесь я попаду в камеру.  
Первый персонаж Амелии Салливан — это грёбаный телевизор, который сейчас доминирует в мете. Попадать в поле зрения электронных устройств... особенно камер наблюдения, — это явный минус.  
Спускаюсь со здания и прячусь в переулке между домами, продолжая размышлять.  
  
«Вспомнил».  
  
Целевые Враги Меха-Роя — это «Валькирия», «Полковник» и «Командир». Кажется, у каждой были свои уникальные характеристики.  
  
«Лучше начать с «Полковника»? Нет, но, кажется, «Валькирия» становится сильнее, когда её загоняют в угол...»  
  
Их сила сбалансирована так, что в одиночку победить их сложно, а вдвоём — безопасно. С одной стороны, это раздражает, с другой — хочется похвалить за хороший баланс. Но вряд ли получится договориться о сотрудничестве с Амелией Салливан, в отличие от случайных игроков.  
  
«Что же делать...»  
  
Персонаж «Даст», которым я сейчас управляю, — парень в длинном плаще и простой маске с прорезями только для глаз и носа, — имеет довольно замороченную систему.  
Грёбаный телевизор относится к классу злодеев... Или там все злодеи? Ну, тогда можно идти по пути героя.  
  
Персонаж «Даст».  
Оригинал помню смутно, но это персонаж типа тёмного героя. Добавленный в обновлении, он обладает чрезвычайно специфической системой.  
У него две шкалы — героическая и злодейская, — хотя обычно должна быть только одна. Точнее, вместо обычных 100% одной шкалы, у него по 50% героической и злодейской, и нужно заполнить обе, чтобы использовать суперприём.  
Кроме того, пополнение «пуль» тоже связано с этим, так что потенциал высок, но для его использования требуется высокий навык.  
  
«Для начала... Пожалуй».  
  
Как раз вовремя появился. Одолжу-ка у него силу.  
Я же не в прятки играю. В любом случае, столкновение с Амелией Салливан неизбежно, так что промедление — это потеря времени.  
  
«В банке должна быть кнопка вызова полиции или что-то в этом роде».  
  
Не собираюсь стрелять напрасно, но для устрашения NPC выхватываю два пистолета и, выбив дверь банка ногой, врываюсь внутрь.  
  
«Всем стоять! У меня нет мобильного телефона! Позвоните в полицию.........»  
  
Ой, только сейчас вспомнил.  
Это касается не только Меха-Роя, но и в целом NPC-фракций: две из трёх основных целей, кроме главного босса...  
  
«Боевой режим...»  
  
Появляются случайным образом.  
  
Механизм в форме женщины — в этом есть сходство с Завоевательницами из Шангри-Ла, но по сравнению с Сайной её кожа явно слишком прочная. Женщина в доспехах... нет, доспехи в форме женщины наставляют на меня оружие, похожее на гибрид штурмового копья и ракетной установки, и направляют на мой лоб луч света (лазерный прицел).  
  
«Занят? Если мешаю, то я пойду...»  
  
Правый пистолет выстрелил одновременно с запуском ракеты.  
  
«Уоооооо?!»  
  
Хедшот! Лёгкое оглушение! Как мёртвому припарка!!  
Ракета, пролетевшая мимо меня, уклонившегося в сторону, вылетела через открытую дверь и врезалась в здание напротив, взорвавшись.  
  
«Обычная атака как суперприём — это перебор...!!»  
  
А если игрок попытается использовать, то это будет просто копьё. Как оружие — превосходно, что и говорить! Тьфу!!  
  
Что делать? Учитывая необходимость пополнения патронов, нельзя расстреливать весь боезапас по NPC. Но и убегать, и сражаться — всё равно придётся тратить патроны.  
У Даста две шкалы — добра и зла. Это связано с его ролью в оригинале: «мужчина, одержимый демоном-карателем, посланным из ада». Поэтому два его пистолета заряжены «пулями добра» и «пулями зла».  
  
С точки зрения игры — это отдельные шкалы. Совершаешь добрые поступки — накапливаются пули добра, злые — пули зла.  
Пули добра эффективны против злодеев, пули зла — против героев.  
Грёбаный телевизор — злодей. «Валькирия» — по поведению злодей. Значит, если я нацелен на Амелию Салливан, то пули добра нужно беречь.  
  
«Чёрт!!»  
  
Несколько раз нажимаю на правый курок, и чёрные пули устремляются к «Валькирии». Но три выстрела в лицо были отбиты мечом, которым взмахнула левой рукой женщина в механических доспехах.  
Кажется, что это невозможная для файтинга способность к перехвату, но по механике это считается блоком. Говорят, она может разрубить одним ударом даже пушечное ядро, если это не атака, пробивающая блок... Даже зная, что это блок, всё равно чувствуешь какое-то бессилие.  
  
«Кх, о! Нуа?!»  
  
Это не пошаговая игра. Естественно, противник тоже атакует, и нет гарантии, что мой ход наступит.  
«Валькирия», легко размахивающая штурмовым копьём со встроенной ракетой, стремительно сокращает дистанцию. Чёрт, если бы я знал, что сразу столкнусь с Целевым Врагом, я бы взял Твинкл Пикси первым.  
  
Но реальность такова. Значит, нужно как-то справиться с Дастом.  
Даст — персонаж дальнего боя, но это не значит, что он не может драться вблизи. Однако, если спросить, силён ли он в ближнем бою, то он скорее слаб. Поэтому против «Валькирии», чей радиус атаки штурмовым копьём как раз не позволяет подойти вплотную, я в явно невыгодном положении.  
  
«Но движения какие-то слишком прямолинейные».  
  
Ракеты не самонаводящиеся, а физические атаки — это либо обычный удар, либо удар с ускорением и эффектами.  
Размахивать огромным штурмовым копьём одной рукой — это угроза, но вторая рука в основном использует только меч, а этот меч — «щит (меч)», так что на деле это враг, вооружённый штурмовым копьём и щитом. То есть, хоть у неё и копьё, но в целом это стандартный рыцарский тип.  
  
«Это же NPC из файтинга. Блок и атака одновременно невозможны... Чёрт!»  
  
Просто стрелять — заблокируют. Значит, нужно использовать преимущество полного погружения VR: уклоняться и стрелять!  
В GH:C, как и в Шангри-Ла, ситуация напрямую влияет на игровую механику. Героический персонаж сражается с Меха-Роем, разрушающим город, — уже за это накапливается героическая шкала. Одновременно с этим перезаряжаются и потраченные пули.  
  
«Валькирия» первой стадии, честно говоря, не так уж сильна. Если потратить время, её можно победить одними пулями добра.  
Но это Треугольная Троица. Если буянить в таком офисном районе, то, естественно, попадёшь в камеры... И этот грёбаный телевизор (с прогеймером внутри), который на старте игры может сканировать до 80% карты, вряд ли дремлет.  
  
«Йоу... Рад встрече, Реальный Проклятый Плеееен...!!»  
  
«Твой тон что-то изменился?»  
  
«Сражайся изо всех сил...!!»  
  
«Ха! Не сдохни по пути...!!»  
  
Злодей с головой-телевизором спрыгнул с крыши здания, выкрикивая что-то на своём родном языке, который был тут же переведён системой «Вавилон»───!!